EMERALD DRAGON

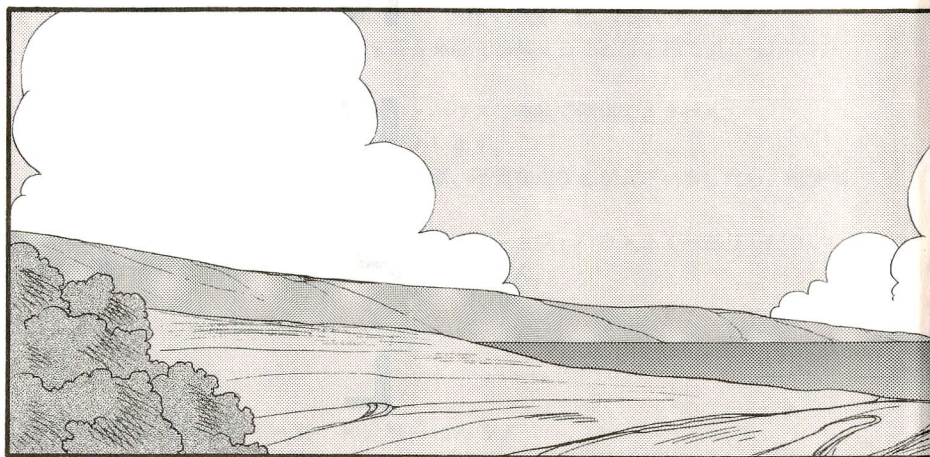
M A N U A L

〔プロローグ〕

聖地イシュ・バーン

イシュ・バーン。時空の隔たりの中でかつて存在していた、そして今も存在するとされる聖地。この物語はそのイシュ・バーンを舞台に起きたある戦いの記録である。

この物語よりはるか昔、イシュ・バーンにはおびただしい数のドラゴン達が住み着いていた。ドラゴンといっても、知能も高く、人間とは異なる言語を持ち、洗練された文化も持っている。表立った人間達との交渉はなかったが、広大なイシュ・バーンの中で平和に共存していた。人間を越える数々の能力に守られてイシュ・バーンには外敵が入ることもない。

イシュ・バーンが聖地と呼ばれる所以であった。

呪い

だが、どんなことにもいつか終わりが来るものである。何者かによってイシュ・バーン全土にかけられた強大な呪いにより、ドラゴン達がつぎつぎに倒れていったのだ。

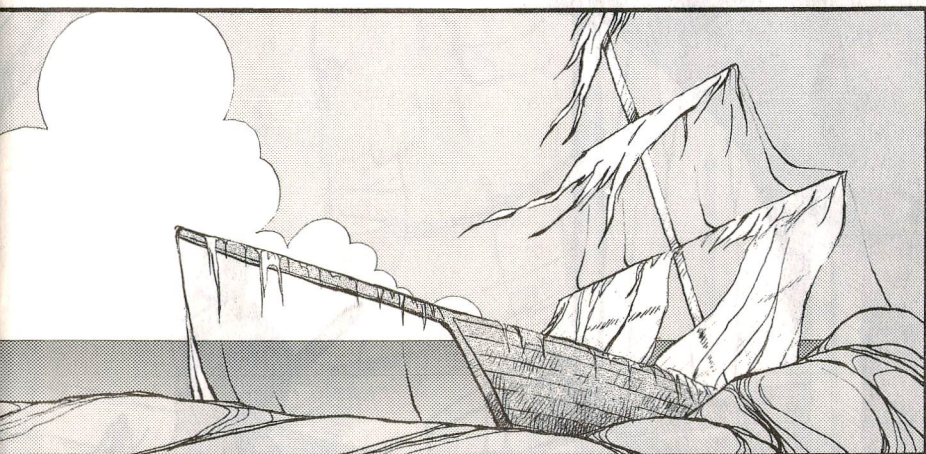
長年住み慣れた土地を捨てるのは彼らにとって耐えがたいことであったが、このままでは全滅あるのみと悟ったドラゴン達は時空を超えた小島に移り住むことにした。ドラゴン小国の誕生である。

だが、最後まで運命に逆らってイシュ・バーンに留まる頑固者もいた。もちろんそのほとんどは死から逃れることはできなかったのだが……。

難破船

それはこの物語の始まる16年前の夏。ドラゴン小国の岸辺にイシュ・バーンからたどり着いた難破船が打ち上げられた。

時空を超えてきた船にドラゴン達は驚いたが、かれらをもっと驚かせたのが朽ち果てたその船に生存者がいたことだった。長老達以外は人間の姿すら見たことのないドラゴン達ではあったが、そのまま放っておくわけにもいかず、死者達を葬るため船内に入った時に見つけたものだ。

それは、小さなまだ赤ん坊の女の子であった。積み荷の樽に守られ船倉のなるべく高いところ、わずかな食料とともに置き去られたその赤ん坊は、驚くべき生命力と強運を持っていたというべきであろうか。

タムリン

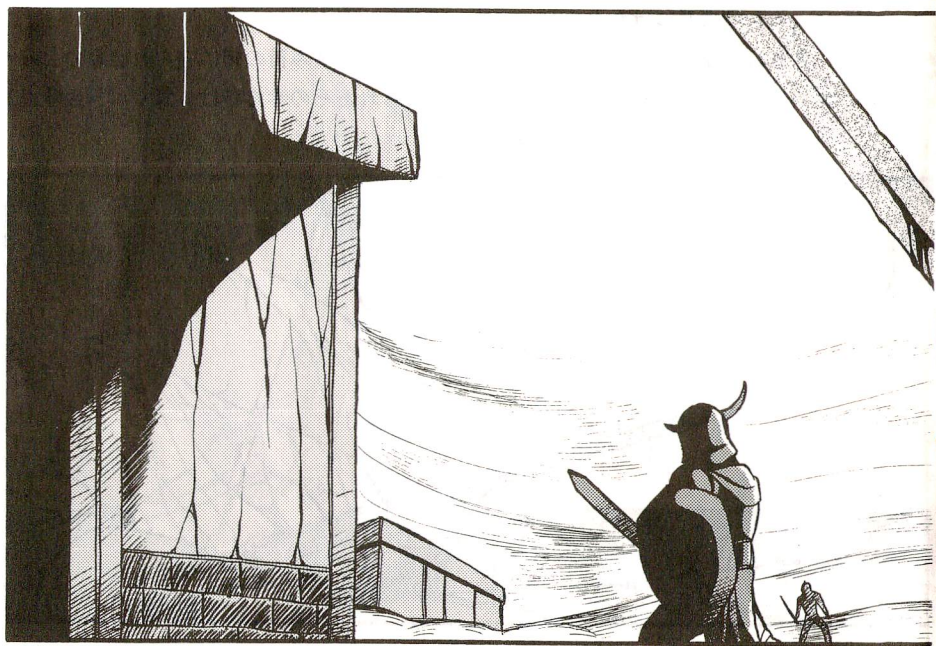
種族全体で見ても何十年に1人しか子供が生まれないドラゴン達にとって、それが人間であろうと子供は大事なものである。種族全体の宝物としてちょうど年頃の同じブルー・ドラゴンのアトルシャンと一緒に育てられることになった。

別れ

タムリンとアトルシャンは人間とドラゴンといった隔たりを超えて本当の兄妹のようにして育っていった。

タムリンが16歳になった時のことだ。かねてよりタムリンの行く末を心配していた族長の白竜はタムリンを呼び付け、人間界に戻ることを勧めた。アトルシャンや他の親しくなったドラゴン達との別れを嫌がるタムリンに白竜はこう言った。

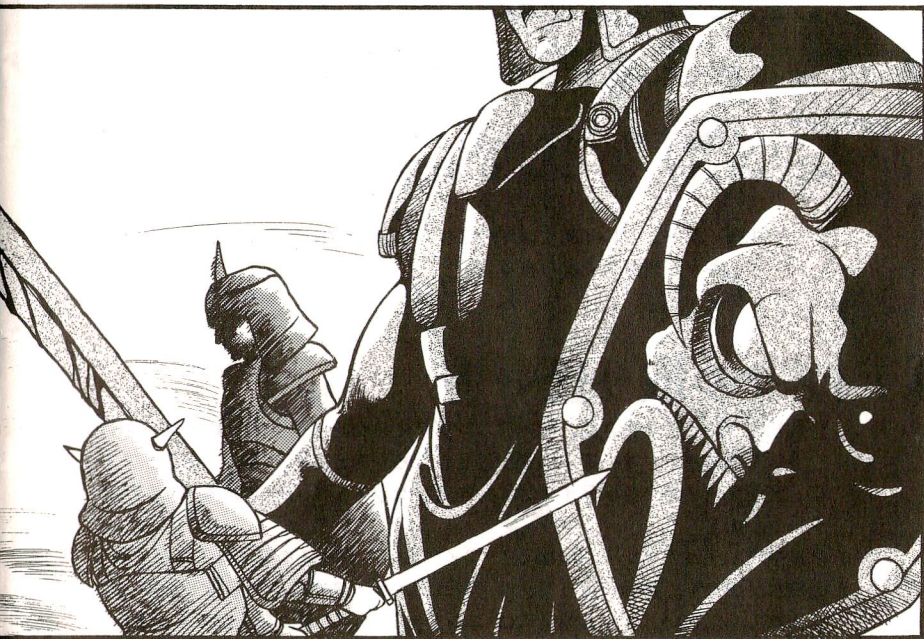
「タムリン、お前とアトルシャンは確かに兄妹のように育てられておる。みんなも姿形の違いを気にせずにお前を仲間と見なしておるようじゃ。ここで暮らしてもお前は十分に幸せに暮らしていけるじゃろう。

だが、タムリンよく聞け。お前は人間の娘じゃ。これは誰にも変えられん事実じゃ。

人間の娘は人間の世界で生きて、結婚をし、子孫を育てるのが定めなのじゃ。それが人間として生まれたお前の果たすべき義務なのじゃ。そうすることが、タムリン、お前の本当の幸せなのじゃ……。」

白龍に説得されたタムリンは長老の使うある種の魔法でイシュ・バーンに帰されることになった。アトルシャンに渡された角笛を手にして……。

戦乱

赤ん坊の頃に暮らしていたとはいえ全く記憶のない人間の世界。だが、タムリンの目に写ったイシュ・バーンは「聖地」という名からは程遠い世界だった。どこからともなく地上に降り立った魔王ガルシアの軍勢がイシュ・バーン最南端のエルバードをまさに制圧しようとしているところだったのだ。数あるエルバード軍の砦もすでにサダ隊長が守る砦の他は、すべてが魔軍の手に陥っていた。

窮地に立ったエルバード軍はしかし全軍による反攻に出ようとしていた。誰に教えられるでもなく、自分の使命を感じとったタムリンが祈りの丘でアトルシャンを呼ぶために角笛を呼き鳴らしたのは、まさにそのころであった……。

〔オペレーションマニュアル〕

キー操作

マップ内の移動はテンキーの2（下＝南）、4（左＝西）、6（右＝東）、8（上＝北）を使用。2と4など2つのキーを同時に押すことによって、斜めに移動することもできます。

また、移動のみジョイスティックも使用できます。障害物があっても勝手によけてくれます。

メニューのウィンドウを開くにはESCキーか、リターンキー。

メニューの中から特定のコマンドを選ぶにはテンキーの数字キー。

メニューに次のページがある場合にはリターンキーで次ページに移りはす。

ウィンドウを閉じるにはESCキーかCLRキーを押します。

またその地域のマップアイテムを持っていれば、HELPキーでマップを見ることができます。マップ中の赤い点が現在位置です。

＊注意　ゲームプレイ時にはマウスはマウスポートより抜いてください。
　　　　キーがきかなくなります。

ディスクの取り扱い方

最初にプレイするときは、オープニングディスクをドライブ1に入れてリセットしてください。オープニングが終了したらシステムディスクをドライブ1に、データディスクをドライブ2に入れてリセットしてください。ゲームがスタートします。

途中ヴィジュアルシーンになると「ヴィジュアルディスクを入れてください」と指示が出ます。指示に従って、ヴィジュアルディスクのAかBをドライブ2に入れてください。ゲーム最後には「エンディングディスクを入れてください」

と指示が出ます。ドライブ2にエンディングディスクを入れてください。
なお、ディスクを入れ替えたときにはその後に何かのキーを押してください。

ゲームの目的

アトルシャンになりかわって、オープニングより続くストーリーを作り上げていくこと、それがこのゲームの目的です。途中、タムリンを始めいろいろなキャラクターがアトルシャンの冒険を助けてくれるはずです。もちろん、あなたも彼らを助けてもいて、いわば助け合いながらゲームをすすめていくわけです。

ごく一部を除いて他のキャラクターはシナリオの進行上どうしても必要なものばかりです。そのため、味方キャラが一人でも通常の戦闘中に死亡すると、ゲーム続行不可能となり、ゲームオーバーとなります。再びロードしてゲームを続行してください。

会話

このゲームではシナリオのヒントを得るばかりでなく、シナリオを進行させる上で会話は非常に重要な要素です。通常の会話はマップ上のキャラクターにぶつかることによって始まります。なかには会話の後にこちらが答えたり選択したりする場合があります。メニューの数字で選んでください。

また、パーティーの内部でも相談コマンドで会話をすることができます。くわしくはメニューの相談コマンドを参照してください。

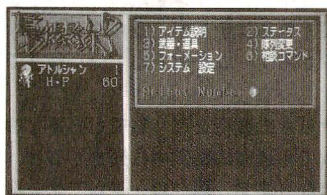
ツール・アイテム

このゲームでは、アイテムを2種に分けています。ツールというのは戦闘モードを含めてユーザーが随時使用できるもの。アイテムはゲームの進行にどうしても必要なもので、ユーザーが使用するものではありません。

ロード・セーブ

このゲームはいつでもどこでもゲームの途中経過をセーブできます。セーブ用のディクスを用意すれば1枚につき9か所セーブできます(セーブ用のディスクはフォーマットの必要はありません)。また、システムディスクにも1か所だけセーブ可能です。くわしくは、メニューのシステム設定のセーブ・ロードをご覧ください。

メニュー

ゲーム中にＥＳＣキーかＣＬＲキーを押すと次のような画面になります。メニューの番号を選ぶと新たにウィンドウが開きます。どの場合でもウィンドウを閉じるにはＥＳＣキーを押します。ひとつひとつのコマンドについて説明しましょう。

1) アイテム説明

持っているアイテムの説明が表示されます。ウィンドウには９個ずつ表示されます。探しているアイテムがないときはリターンキーで次ページを見てください。

2) ステータス

ここではパーティーのメンバーの各種パラメーターと持ち物、持ち金（アトルシャンのみ）が表示されます。このコマンドを選ぶと「誰の？」と聞いてくるのでキャラクターの番号を入力してください。なお、ステータス表示は２ページにまたがっているので、リターンキーで送ってください。

1ページ目：パラメーター

2ページ目：持ち物

１ページ目は各種パラメーターが表示されます。各パラメーターは「現在値ー（基本値）の順で表示されます。基本値は何も付けない状態での値、現在値は装備している防具、武器などによって変化します。意味は上から

ＩＮＴ＝知力（高いほうが魔法の成功率が高い）

STR＝攻撃力（相手に与えるダメージに影響）
DEF＝防御力（相手から受けるダメージに影響）
H.P.＝生命力（0以下になると死亡）
AGL＝敏捷さ（攻撃、防御の成功率に影響）
POINT＝ポイント（移動、攻撃の能力、戦闘モード参照）
LEV＝レベル（レベルが上がるのはアトルシャンとタムリンだけです）
EXP＝経験値

2ページ目はアイテム・ツール以外の、おもに武器・防具の持ち物を表示します。上4行には現在装備しているもの、下8個には装備してはいない持ち物です。上の例では、ショートソードとレザーアーマー、レザーシールドを装備しており、ロングソードを外して持っていることになります。

3）武器・防具・ツール

武器・防具の装備、ツールの使用に関するウィンドウです。

1）装備する
持っている武器・防具を装備します。

2）渡す
パーティー間の武器・限具・ツールの受け渡し。「誰のものを」「誰に」の順で入力します。

3）使う
ヒールポーションなどのツールを使用します。ここに表示されるツール類は1度使うと消費してなくなります。また通常時しか使えないもの、戦闘時しか使えないものの2種類があります。
ツール1らん
通常時使用
テントなど

戦闘時使用
ヒールポーション、名医ワラムルの秘薬など

4）捨てる
装備していない武器・防具・ツール類は1人8つまでしか持つことができません。新しい武器を手にいれたときなど、古い武器を捨てなくてはならないことがあります。このコマンドはそのときに使用します。

5）外す
装備していた武器・防具を外します。

4）隊列変更

パーティーの並び方の順序を変えます。この順序が戦闘モードの際の行動順序になります。例えば、戦闘の最初に必ず魔法をかけてほしければ、タムリンを１番にするなど、戦闘が有利になるように工夫してください。

5）フォーメイション

戦闘モードに入ったときの、パーティーの隊形を決めます。

1）選択

８つのパターンから選びます。ゲームスタート時には最初の４つだけが定義されています。

2）制作

ユーザーが自分のオリジナルの戦闘隊形を作れます。このコマンドを選ぶとカーソルが出てきます。４）の隊列の順番で１人１人の位置をテンキーで動かしリターンキー、あるいはスペースキーで決定します。全員の位置を決めたら８つのフォーメイションパターンのどれに定義するかを聞いてきます。最初は５から８までのパターンを使えばいいでしょう。

なお、カーソルを速く動かしたい場合にはＳＨＩＦＴキーを同時に押しながらテンキーを操作してください。キャンセルはＥＳＣキーです。

6）相談コマンド

パーティー同士の相談を始めます。次の目的がわからないときなどに重大なヒントが得られるかもしれません。大いに活用しましょう。

7）システム設定

1）Load　ロード

これまでにセーブしたゲームデータを呼びだします。システムディスク、あるいはユーザーディスクを指定し、ユーザーディスクの場合は１から９までの番号を入力してください。

2）Save　セーブ

ゲームの途中経過を保存します。セーブできるのはシステムディスクに１か所、ユーザーディスク１枚につき９か所です。ユーザーディスクは手持ちの２Ｄあるいは２ＤＤのディスクならどんなものでもかまいません。フォーマットの必要もありません。

3）戦闘表示時間

戦闘中のメッセージ表示時間を設定できます。

4）名前変更

アトルシャンの名前のみ好きな名前に変更できます。ＣＡＰＳキーを押した状態で、カタカナ、押さない状態でひらがなが使えます。

5）拡張メニュー

1）Window

ウィンドウの表示時間を変えます。

2）ラム・ディスク

ＮＥＣ製のＦＭ音源ボード２を使用している場合、このコマンドを実行すると、面移動や戦闘モードへの移行がよりスピーディーになります。

3）武器情報

装備している武器・防具の情報を表示します。武器・防具のなかにはディフェンスやストレングスばかりでなく、インテリジェンスやアジリティーの影響を及ぼすものもあります。注意してください。

戦闘

マップ上を歩いていたり、場合によっては物やキャラクターにぶつかることによってモンスター達と遭遇し、戦闘が始まります。遭遇のしかたによって、こちらから攻撃を開始する場合も、敵の奇襲ということで敵から攻撃がしかけられる場合もありますが操作法は一定です。

戦闘はリアルタイム・シミュレーションタイプです。各キャラクターには、行動ポイントが設定されており、移動、魔法、攻撃などそれぞれに消費する行動ポイントが違います。また同じ攻撃でも、剣の種類によって消費行動ポイントが異なっていきます。それぞれの行動ポイントを消費し、全員が行動を終えれば１ターンの終了です。武器の行動ポイントについては、メニュー７）拡張メニューの３）武器情報を参照してください。

アトルシャン以外は、それぞれ独自の意思を持ち、モンスターに向かっていきますが、アトルシャンが他のメンバーに声をかけるという方法で攻撃目標を設定することもできます。

アトルシャンのキャラクターが点滅しているときに、ＥＳＣキーを押すと、戦闘モードのメニューが表示されます。

1）自動／手動

メニューが表示されて１のキーを押すと、自動／手動が切り替えられます。自動にするとアトルシャンも他のキャラクター同様、自分の意思で行動するようになります。手動にした場合はアトルシャンの攻撃順序がきたときに点滅してあなたのキー入力を待っています。

テンキーの２（下)、４（左)、６（右)、８（上）で移動させてください。ふたつのキーを同時に押すことによって、斜めに移動させることもできます。敵のキャラクターにぶつかると自動的に攻撃を開始します。攻撃のメッセージが表示された場合はリターンキーを押すことにより次に進みます。

この表示時間を短くしたいときには７）システム設定の３）戦闘表示時間を調整してください。

2）攻撃命令

パーティーの他のメンバーに攻撃目標を指示します。このコマンドを選ぶと、誰の攻撃目標を設定するかを聞いてきますので、番号で答えてください。カーソルが表示されますので、これをテンキーの２(下)、４(左)、６(右)、８(上）で移動させてください。敵キャラに少しでも重なればそのモンスターを攻撃してくれます。攻撃目標を決めたらリターンキーかスペースキーで決定。カーソル移動はＳＨＩＦＴキーを同時に押すことによって速く動かせます。

攻撃目標の設定をすると、アトルシャンの行動ポイントを消費します。だからアトルシャンの行動ポイントが６の場合、３人に攻撃目標を指示したらアトルシャン自身はそのターンは行動できなくなるわけです。キャンセルはＥＳＣキーです。

3）道具を使う

戦闘時に使えるツールを使います。誰の何を使うか指定してください。このコマンドも行動ポイントを消費します。

4）パス

アトルシャンの攻撃だけパスします。

5）逃げる

戦闘モードから逃げるコマンドです。相手の強さに応じて逃げられる確率が決まっています。パーティー全体の強さに対してモンスターが同じくらいの強さ、あるいはより強い場合は逃げにくく、その反対の場合は逃げやすくなっています。

このコマンドを実行すると、成功、不成功に関わらず全員の行動ポイントをすべて消費します。

回復系

ディア

「病は気から」という言葉もあるように軽い傷程度なら精神力でどうにかなってしまうものである。この呪文を唱えれば、術者の精神力が負傷者に作用し、その傷を癒すことができる。だたし致命傷には効き目なし。

ラディア

ディアの魔法の強力版。当然術者への負担も多くなり、かなりの修業を積んだものでないと、かけられない。より強力な治療効果を発揮する。

バルディア

回復系の最強の呪文。大地の精神の精霊の助けを借りて、負傷者を完全な回復に導く。ただし。術者の精神的負担も大きく、精神集中にかなりの時間を要する。

攻撃系

ヴァスト

自然界には目に見えない「気」の力が循環している。同様に人間の体内にもその対流が循環している。その気を指先に集中し、呪文で作りだす「力」と同化させ、強大なエネルギーを発射させ目標にダメージを与える。

ラヴァスト

ヴァストの強力版。術者の熟練を必要とすると同時に、使用後は集中力を取り

戻すための時間もかかる。一度に複数の目標にダメージを与えることができる。

エルヴァスト

ヴァスト、ラヴァストは大気中の「気」を使うが、このエルヴァストは火の精霊の力を借りて、この「気」の力を増幅させ、目標にダメージを与える。

ダストゥール

大地の「気」を集中させ、それを目標に放射する。大気の「気」よりも捉えるのが難しく、より高度な魔法とされている。

レイヴァース

イシュ・バーンでは失われたとされる古代魔法の一つ。頭頂にあらゆる「気」を流し込み、人間に本来備わっている力の源を開放し、エネルギーを放出する。

補助系

リキュール

体内の「気」の流れを何らかの理由で狂わされ、金縛りや狂気に走った味方を正常化させる。

バリキュール

キュアードの強力版で、「気」の正常化を広範囲に行なうので、複数の味方の異常を直す力がある。

フィナップ

対象となる１人の「気」の流れを速め、行動力を高めることができる。

バルフィナップ

ムーバップの強力版で複数の味方に効き目がある。

ストラップ

対象となる１人の精神を昂揚させ、俗に言う「火事場の馬鹿力」的な力を発揮させる。

ジェストラップ

対象が複数のストラップ。

ディンナップ

対象となる１名の皮膚のまわりに「気」を充満させ、敵からの刃物や魔法の殺傷力を減少させる。

ディフェングル

対象が複数のディンナップ。

ベリール

対象となる１人のまわりの光を歪めることによって、姿を見えなくする。

ガルス

火の精霊を呼びだすことができる。

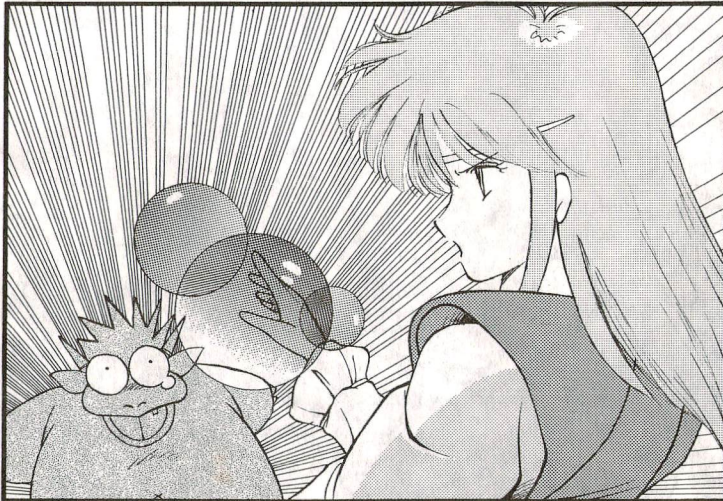
ビルオリン

敵の思考を混乱させて一定時間、敵を味方にすることができる。

ジル

催眠の魔法。

アステック

敵の体内の「気」の動きを遅らせることによって複数の敏捷力を低下させる。

ヘルマンド山
ドゥルグワント城
パールシーの町
バージルの町
マルギアナの町
ウォウルカシャ湾

ウルワンの町
ミスラ・ミフルの砦
ヘルロードの町
ザーマの砦
サダの砦
キルデールの町
エルバードの町
エルバード城
アーパスの砦
ナナイの村
フウォーウィーの町
ダードワの村
EMERALD DRAGON
イシュ・バーン
エルバード
地方全図

〔設定資料集〕

アトルシャン

タムリン
ルビー入り
フチドリ付き
頭飾り
金製
マフラーは
スカートの先まで
ある。
イアリング
動物か
なんかの
牙らしい
アトレシャンの
角笛
ちょうど手首の少し上で
止めてある。
リボン
スリット
左は服の開閉のため、
右はかざり
髪は三つ編みで
先は返して止める
スカートについている
マークはイニシャルか
ブーツ
かかとが高い
89.1.25

タムリン2
帽子
ネックレスもかけてる
前かけ
ブローチで
止める
ブーツ
かかと高い

バルソム

髪はみだれ方題
タレ目→
首飾りといい ベルトといい けっこう装飾にこるタイプ
一般的な ショルダー。
けっこう ダブダブの服
革らしい
両刃の薄い剣。
中世でよくあるやつ。
Aki
87.1.3

バギン

ハゲ！
←魔法のローブ 頭巾
額に宝石→
←特別製のショルダー。
ここに魔法のパワーをためて腕から一気に放出す。
魔法のローブ→
バギンの杖
胸と背中にかかる布には 前に家紋、後ろにはイニシャル。

ハスラム
←髪の毛 豊かでフサフサ
←左ホホにホクロ
貴族が
戦の時に着る。
服の裏に鎧が仕込まれている。
ブローチ
ブーツにも宝石やらかざりやら
頭の上から足のつま先まで
とことん貴族のお方。
←エルバードの紋章付
Aki
87.1.25

ホスロウ

オールバック
全身これ金属の
鎧でかためてる。
眼帯
銀めきしてる。
レジスタンスの
マーク 月に刃
左胸に
マーク、
多分イニシャルなど
こんちの。
けっこう
年いってるよ
これだけつけると

サオシュヤント

マフラー
コート
まつげ
シルクを何枚も
左の中指に
リングをはめてる
戦になって
どこからともなく巨大な
かなりキザです

ファルナ
ワンレンタイプ
額に宝石
ショルダー
下腕のまん中でとめる
魔法用の武器
マント
金属製
前かけに家紋
かかと高い

ヤマン
ハチマキ少し光沢あり
髪は左右どっちから見ても同じ形。
上着はなめし革らしきもの
色黒
左腕には意味ありげな腕輪
いろんな布を体にまきつけて
下地の服は木綿
肩かけ式矢入れ
ブーツ
小型ナイフ
足首にとめてある

カルシュワル

けっこうちオールバック→
やたらとキズづくめ
おっさん。
マフラー
かなり長く
太い
すたろーんに
似ている →
こゆーものを
つけてる
美的感覚は
ないらしい…。
ボロいズボン
冬でもこのかっこ。
強いおっさん。
布キレを
まきつけた
足
鋼鉄のくつ(…とよべるかな?)
87.12.7

名医ワラムル
とっても美形なのだが人間じゃないみたい…
←とがり耳
ピアスしてます
←もみ上げのびて途中でしめてる。
←イニシャルらしい…
こんなの
←清潔な白衣。
目が魅力的なのね
←悪者にはメスを飛ばすぞ!
スリットは左だけ
Aki
89.1.27

エルバード王
王様だけあって
かるりドハデに
着込んでまする。
けっこう
年だよーん
←もちろん
エルバードの紋章.
細かい所は
好きに描こう.
王様の杖
(ハッサリア…)

注意

●ディスクは磁気・ホコリ・水などに近付けないように十分注意してください。
●万一、何らかの事情でディスクを破損してしまった場合は壊れたディスクと実費、郵送費ディスク1枚につき800円を同封の上当社までお送りください。当社で修復の上、返送いたします。
●このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製することは法律で禁じられております。
●このプログラムは個人で使用するほかは、バショウ・ハウスに無断で使用できません。
●この製品の仕様は将来、予告なしに変更することがあります。
●内容については万全を期しておりますが、万一不審な点、不備な点などがございましたら、郵便にてお知らせください。
●ゲーム内容についてのお問い合わせは、必ず往復葉書にてバショウ・ハウスまでお送りください。電話によるお問い合わせには原則として対応いたしておりません。

BASHO HOUSE
バショウ・ハウス

〒101 東京都千代田区神田神保町1－39　和光第一ビル5F
☎　03－219－6123
FAX03－219－6124